

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak memberikan kontribusi dalam berbagai aspek kehidupan manusia, terutama kemajuan dalam bidang pendidikan yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Salah satu bentuk kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas merupakan proses komunikasi ilmu pengetahuan antara peserta didik dan pendidik yang dirancang sedemikian rupa agar dapat berjalan maksimal. Salah satu hal yang dapat mendukung proses komunikasi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran disesuaikan dengan subjek yang dipelajari. Salah satu subjek yang dipelajari adalah matematika. Menurut Suparwoto (2007: 36), salah satu keberhasilan dalam pembelajaran bergantung pada penggunaan sumber belajar atau media yang dipakai dalam proses pembelajaran. Banyak jenis media pembelajaran matematika yang dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah komik pembelajaran.

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “comic” yang kurang lebih secara semantik berarti “lucu” atau “lelucon” (M.S. Gumelar, 2011: 1). Pada awalnya komik disajikan dalam bentuk comic strip yang biasa ditemukan

pada majalah atau koran. Selain itu komik ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan tentang hal-hal yang lucu dan segmentasi pembacanya adalah anak-anak. Seiring dengan perkembangannya, komik tidak hanya disajikan dalam bentuk comic strip satu baris atau dua baris tetapi lebih fleksibel dengan berbagai macam ukuran sesuai dengan kebutuhan serta tidak hanya dengan tema yang cenderung lucu saja tetapi lebih meluas ke tema lainnya mulai dari aksi, horor, fiksi ilmiah, sampai dengan edukasi. Komik yang sebelumnya dibuat khusus untuk lelucon dan segmentasi pembacanya hanya anak-anak mulai bertransformasi menjadi bacaan dengan segmentasi pembacanya adalah remaja dan dewasa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil pengamatan 32 orang peserta didik di SMP N 8 Yogyakarta yaitu sebanyak 26 orang peserta didik menyukai komik dengan berbagai tema.

Menurut M.S.Gumelar (2011: 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan definisi tersebut terlihat jelas bahwa medium komik beraneka ragam tidak hanya berupa kertas ataupun buku. Komik dapat disajikan secara tradisional maupun secara elektronik. Komik yang disajikan secara elektronik disebut dengan komik digital atau *electronic comic (e-comic)*. *E-comic* merupakan suatu transformasi teknologi pada media komik yang mulanya dalam bentuk cetak berubah menjadi dalam format elektronik (Rahardjo, 2002: 7). Salah satu media elektronik yang dapat digunakan untuk mengoperasikan *e-comic* adalah *laptop*.

Peningkatan jumlah pengguna alat elektronik seperti *laptop* terus bertambah seiring dengan perkembangan teknologi. Berbagai jenis, merek, dan spesifikasi

laptop pun bermunculan seiring dengan berkembangnya kebutuhan alat elektronik. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 32 orang peserta didik di SMP N 8 Yogyakarta, semua peserta didik menggunakan *laptop* untuk keperluan tugas-tugas sekolah dengan sistem operasi minimal yang digunakan adalah Windows7. *Laptop* tersebut digunakan oleh peserta didik sebagai alat pendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kurikulum 2013 tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 tentang Standar Proses yang menyebutkan bahwa pada kurikulum 2013 teknologi berperan dalam meningkatkan kemandirian peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

E-comic sebagai media pembelajaran yang dioperasikan menggunakan *laptop* mendukung prinsip pembelajaran pada kurikulum 2013. Isi cerita dalam *e-comic* ini sama seperti dalam komik hanya saja penyajiannya yang berbeda. Cerita yang disajikan dalam *e-comic* pembelajaran yaitu cerita dalam konteks kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan materi dari subjek yang dipelajari. Dalam mata pelajaran matematika, salah satu materi yang dapat dimasukkan ke dalam cerita *e-comic* adalah aritmetika sosial. Aplikasi materi aritmetika sosial sangat erat dengan kehidupan sehari-hari.

Selain media pembelajaran, pendekatan pembelajaran juga merupakan hal penting dalam perencanaan pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Percival dan Henry dalam Milan (2006: 4) menyatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada peserta didik dan

pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru. Salah satu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning*. Menurut *Texas Collaborative for Teaching Excellence* dalam Nurhadi (2003: 4) disebutkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dilaksanakan dengan melibatkan tujuh komponen yang tercermin dalam strategi pendekatan kontekstual yaitu REACT (*relating, experiencing, applying, cooperating, dan transferring*).

Berdasarkan paparan di atas peneliti ingin mencobakan pengembangan media *e-comic* pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial kelas VII SMP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah yaitu banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran namun belum dimanfaatkan dalam pembelajaran. Misalnya komik yang berisi pengungkapan materi-materi pelajaran matematika seperti materi aritmetika sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan komik perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran matematika dengan pendekatan apapun.

C. Pembatasan Masalah

Mempertimbangkan masalah yang teridentifikasi, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa *e-comic* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada materi aritmetika sosial yang meliputi nilai suatu barang, harga

pembelian, harga penjualan, untung atau rugi, persentase keuntungan atau persentase kerugian, pajak, diskon, bruto, tara, netto, dan bunga tunggal yang diberikan pada kelas VII SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana kualitas media pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran matematika kelas VII SMP materi aritmetika sosial ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang dikembangkan dalam bentuk *e-comic*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran matematika kelas VII SMP materi aritmetika sosial ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang dikembangkan dalam bentuk *e-comic*.

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan media *e-comic* pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial kelas VII SMP ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Peserta Didik
 - a. Meningkatkan pemahaman dan penerapan konsep matematika materi aritmetika sosial.

- b. Melatih peserta didik dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir baik secara individu maupun kelompok.
- c. Meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi yang semakin berkembang pesat.

2. Guru

- a. Menambah referensi media pembelajaran baru dalam kegiatan pembelajaran materi aritmetika sosial.
- b. Meningkatkan sikap profesionalitas dan rasa percaya diri guru.
- c. Memungkinkan guru secara aktif dan kreatif untuk mengembangkan kemampuan dalam membuat inovasi media pembelajaran.

3. Sekolah

Sebagai suatu media pembelajaran alternatif bagi pihak sekolah untuk memberikan motivasi bagi guru-guru agar bersikap lebih profesional, aktif, kreatif, dan inovatif dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sehari-hari di sekolah dalam proses pembelajaran.

4. Peneliti Lainnya atau Penelitian Lanjutan

Memberikan wawasan dan berpikir ilmiah untuk selanjutnya dapat menindaklanjuti penelitian ini yang didasarkan pada hasil kajian penggunaan *e-comic*.

G. Spesifikasi produk yang dikembangkan

E-comic pembelajaran berbasis CTL dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial adalah komik pembelajaran yang berisi materi aritmetika sosial yang disajikan dalam bentuk *electronic comic*. *E-comic* ini disajikan secara menarik

dan mendukung pembelajaran matematika khususnya materi aritmetika sosial. Media *e-comic* ini diharapkan dapat memenuhi aspek kevalidan menurut validasi oleh ahli materi dan media, kepraktisan menurut angket respon pengguna oleh guru dan peserta didik, serta keefektifan menurut hasil tes hasil belajar peserta didik.

Gaya menggambar dalam *e-comic* tersebut adalah *cartoon style* (gaya kartun). Kategori atau jenis cerita yang disajikan adalah *mixed theme* (pencampuran tema) dimana menggabungkan dua tema atau lebih. Sasaran pembaca *e-comic* adalah anak-anak usia SMP. Alur cerita yang disajikan dalam *e-comic* pembelajaran ini terdiri dari beberapa cerita yang disesuaikan dengan bagian dari materi aritmetika sosial.

Awalnya media *e-comic* ini dibuat dengan gambar manual lalu diedit melalui *CorelDraw X7* untuk membuat tampilan menjadi menarik. Selanjutnya media ini disajikan dalam bentuk *electronic comic* yaitu dengan tampilan tiga dimensi atau tampilan layaknya ketika membaca buku dengan menggunakan *Ncesoft Flip Book Maker 2.8.1.0*.